

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#152

BitLogic

Warp fighter 3-D

Star Wars: Dark Forces

E tanto altro ancora per computer e console.

0,00 Euro

25 Novembre 2023

Retro Emulator Vision and Game

Volume 9 Numero 11

Retro gaming

In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis





EDITORIALE NUMERO 152

Un numero diverso dal solito perché le prime quattro recensioni sono tutte per MSX. Volevo un po' cambiare e mostrare qualche cosa di diverso rispetto ad un ordine che c'era da diversi numeri. Diciamo che le piattaforme per le recensioni a 8-Bit sono sempre quelle però messe in modo diverso e da questo numero in poi farò la stessa cosa per ciascun computer. Degli otto giochi proposti, 4 sono per MSX e 2 per Atari 8-Bit.

Alcune piattaforme sono sempre state un po' snobbate in passato per bei giochi che avevano e oggi la tendenza è quella di farli riscoprire con i nuovi titoli che vengono sviluppati. Io credo sia giusto anche cercare di riscoprire la piattaforma parlando di giochi del passato mai fatti vedere, mai recensiti. Di certo un gioco per MSX del 2023 attira l'attenzione di sicuro, ma ci sono titoli di fine anni 80 che sono altrettanto belli, ma molti non ne conoscono nemmeno l'esistenza.

Buona lettura





Max Torque - Commodore 64

Inizia con questo gioco lo speciale di Natale dedicato alle corse motociclistiche. Assomiglia a titoli già recensiti o giocati. Dall'immagine dovrebbe essere una corsa ad alta velocità.



Pocket Rockets - Commodore 64

Un gioco motociclistico firmato da Capcom e dalla cura grafica che potete già vedere si preannuncia qualcosa di memorabile. Sarà vero oppure nasconde qualcos'altro di misterioso?



750cc Grand Prix - Amstrad CPC

Codemasters hanno una certa esperienza in questo genere di giochi e sembra che questo titolo per il CPC possa garantire buona velocità e immedesimazione nella guida anche con questo tipo di visuale.



Dakar Moto - Amstrad CPC

Partecipate alla famosa gara Parigi - Dakar con il veicolo più adatto per le strade sabbiose del deserto. La visuale è buona così come la grafica. Staremo a vedere per quanto riguarda la giocabilità.



100 Km Race - ZX Spectrum

Bellissimi gli scenari, bruttissime le moto e relativi piloti. Mi auguro che la giocabilità sia buona perché dal titolo sembra una gara molto lunga per le vie cittadine e zone limitrofe.



Action Biker - ZX Spectrum

Non mi sembra una visuale per un gioco di corse frenetico, ma aspettiamo insieme il prossimo numero per scoprire perché nel titolo leggiamo "Action".



Aspar G.P. - ZX Spectrum

Un gioco famosissimo dedicato alle corse motociclistiche con visuale dall'alto uscito su tutte le più importanti piattaforme ludiche del periodo con nomi diversi. Può darsi che lo abbia già recensito e mi scuso in anticipo.



Eddie Kidd Jump Challenge - ZX Spectrum

In questo numero voglio dare un po' di giustizia allo Spectrum che viene recensito con il contagocce da diversi numeri. Uno sport acrobatico estremo, ma che piace a tante persone.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #152**Novembre 2023**

BitLogic	MSX	9
Black Beard	MSX	10
Bloody	MSX	11
Bomulus and the lost Crown	MSX	12
Buggy Boy	ZX Spectrum	24
Bullseye	ZX Spectrum	25
Bully Embassy	ZX Spectrum	24
Bun Fight	ZX Spectrum	25
Double Dragon	C64GS	31
Draconus	Atari 8-Bit	13
Ghost House	Master System	30-31
Le Microprocesseur	Philips VG 5000	33
Red Zone	Amiga	18
Shamus	Atari 8-Bit	14
Shadow of the Beast II	Atari ST	19
SNK Vs. Capcom	Commodore 64	22
Star Wars: Dark Forces	Amiga 1200/4000	22
Struggle for Live	Commodore 64	15
Suzuki's RM250 Motocross	DOS	20
Vempire	PSP	30
Warp Fighter 3-D	TRS-80 CoCo	16

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



perdete i chip che avete raccolto. Non potete saltare, ma siete immortali nelle cadute e quindi per raggiungere certi oggetti da raccogliere o attraversare le porte dovete fare avanti e indietro per trovare il percorso giusto. Attenzione che i mostri si rigenerano ogni volta che passate da uno schermata all'altra.

Molti bei giochi per le svariate piattaforme vintage vengono scoperti grazie alle competizioni dove volenterosi e bravi programmatori mostrano le loro produzioni. Il gioco di oggi è uno di questi.

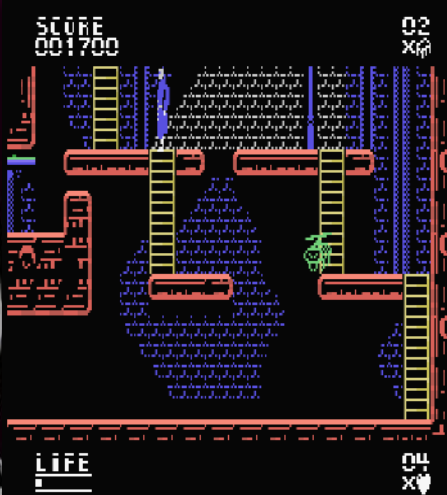
Controllate Bit, il vostro avatar, in un modo cyberpunk virtuale pieno di nemici, percorsi nascosti e misteri digitali. Inoltre c'è da scoprire se questo essere digitale senza corpo è un essere intelligente e vivo e sono le domande che lui si pone e che voi dovete aiutare a scoprire.

Il mondo virtuale sarà reale come il mondo fisico? Le risposte sono nel suo codice sorgente.

Un gioco di azione e piattaforme per scoprire il destino di Bit se è un essere senziente o semplicemente un oggetto che voi controllate dal vostro computer.

Il gioco è stato davvero così interessante che nel 2019 è stata realizzata una versione migliorata e in pixelart per Windows e Nintendo Switch.

Si entra nel mondo virtuale direttamente dal codice sorgente in stile "Matrix" in cui fate la cono-



scenza di Bit come il vostro avatar in questo mondo virtuale che esegue diligentemente i vostri comandi.

L'azione di gioco, come detto, è di piattaforme in cui dovete combattere i nemici con la vostra arma in dotazione che dovrebbe avere munizioni infinite, avete quattro vite ciascuna delle quali ha una buona dose di energia. Dovete anche recuperare dei chip di memoria che vi servono per aprire delle porte che hanno un costo di attivazione rappresentato dal numero di questi chip.

Attenzione che se perdete una vita ricominciate tutto da capo, ma non

Ottimo gioco dal punto di vista della grafica molto curata, ottimamente colorata, fluida nello scorrimento. Molto buono anche il sonoro.

E' difficile, quasi frustrante perché essendo a schermate statiche quando passate da una all'altra i mostri si rigenerano e alcuni di questi sono veramente complicati da uccidere.

Richiede pazienza, una buona dose di pratica e determinazione.

Gold

2015, THE PETS MODE

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
Globale	9



sun tipo di energia e morite al semplice contatto.

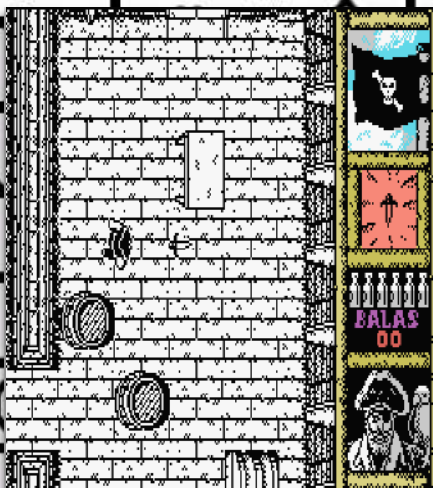
Dopo una partita o due mi sono già reso conto che non è un bel gioco e non vi fa rimanere incollati al monitor e anzi, non vedete quasi l'ora di perdere tutte le vite per non caricarlo mai più.

Del resto anche Rambo III non è che fosse migliore da questo punto di vista e giustamente non è riuscito a farsi amare dai fan del personaggio.

Quando entra nella mente l'idea per creare un nuovo gioco, molto spesso poi si riprende quasi alla pari qualche vecchio titolo per la stessa piattaforma o di altre per cercare di far funzionare questa idea.

Come anticipato nello scorso numero la sensazione è quella di aver usato il motore di *Rambo III* riadattandolo alla trama di questo gioco che parla di pirati e del rispetto che dovrebbe esserci tra filibustieri.

Voi siete Black Beard che avete una bella mappa del tesoro, ma il vostro vecchio amico Red Beard ve la ruba. Infuriati salite sulla sua nave per cercare di ripren-



derla e dovete anche impedire che il vostro vecchio amico salga sulla nave. Per farlo dovete sparare con i cannoni.

E' essenzialmente un gioco di esplorazione degli ambienti in cerca della mappa rompendo alcuni oggetti con la vostra arma per cercare oggetti importanti, ma anche per cercare la mappa. La visuale di gioco è dall'alto e completamente in bianco e nero che forse non rendono giustizia all'MSX che può fare molto di più, ma così è che così ve lo prendete. Di buono è che la grafica non è trasparente. Di contro lo scorrimento è leggermente scattoso, ma è abbastanza fluido nei movimenti.

Assomiglia al gioco citato prima, ma il genere è quello di *Gauntlet* con tantissimi nemici che vi assalgono di tutte le direzioni e voi che dovete cercare di evitarli oppure di ucciderli. Non avete nes-

Appena caricato avete subito un déjà-vu e tra l'altro di un altro gioco non bello.

Questo lo riprende per filo e per segno; ha tutti gli stessi difetti e vi basta una partita per non giocarlo mai più.



1988, TOPO SOFT

GRAFICA	6
SONORO	3
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	3



Con tutta la buona volontà che ci ho messo e ci metterete voi, la difficoltà è molto elevata perché quando dovete volare per evitare gli oggetti letali diventa frustrante. Basta veramente sfiorare gli oggetti per perdere quasi la metà dell'energia a disposizione e questo succede subito, appena iniziate a giocare. Tenente conto che ci sono oggetti sia sul terreno sia in cielo e messi in modo che dovrete fare uno slalom tra questi e i mostri che vi attaccano come kamikaze in continuazione.

Terzo gioco di questa serie dedicata all'MSX con un titolo Spagnolo totalmente sconosciuto sia per me che devo recensirlo sia per molti di voi.

Siete uno strano essere, un vampiro con una strana bocca a ventosa e viene confermato poi dal fatto che la vostra energia vitale è rappresentata da una siringa piena di sangue.

Il mondo in qui siete è pieno di ostacoli letali che dovete superare volando anche se quando lo fate non è un volo molto stabile perché risentite della gravità e dovete in continuazione controllare di non cadere sopra un oggetto letale o scontrare quelli che sono in mezzo al cielo.

Dalla vostra bocca a ventosa sparate quello che sembrano delle palline per distruggere i mostri che ci sono.

Quest'ultimi sembrano essere in qualche modo legati al sangue, virus, batteri, pillole velenose.

L'unica informazione che sono riuscito a trovare è che siete malati e dovete trovare una cura che è un siero che ha lo stesso colore della



cellula che vedete in basso vicino alla siringa.

Un azione di gioco in cui dovete evitare i pericoli volando, contrastando la gravità, distruggendo tutte questi mostri che vogliono distruggervi e trovare la cura.



Se la grafica e anche il sonoro sono di buona qualità è la difficoltà che rovina un po' tutto quanto.

Il volo è la parte più complicata non tanto per imparare a contrastare la gravità, ma il fatto che gli oggetti che tentate di evitare vi tolgono metà dell'energia e in più siete attaccati da tutte le direzioni.

Superare il terzo schermo è già un'impresa.

1987, P.J. SOFT

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	4+



Quarto gioco per l'MSX di questo numero (e spero vi sia piaciuta questa novità) in cui state per leggere di un'avventura arcade che dovrebbe piacervi e tenervi incollati al monitor (questa premessa è stata scritta prima di provarlo). In questo terzo capitolo della serie Bomulus (ispirato fortemente dall'originale *Adventure* di Atari) siete un avventuriero all'interno di un castello formato da tante stanze per cercare un oggetto speciale, una Corona e poi fuggire. Ogni stanza dovrebbe avere qualche sorpresa tipo qualche pericoloso mostro, per non renderlo troppo banale, e oltre a cercare un sistema per sopravvivere dovete anche cercare delle lettere nelle varie stanze che vi serviranno per

trova tra due finestre. Al primo tentativo ho usato quella e mi ha chiesto il codice per uscire. Anche



avendolo non potete fuggire senza avere la Corona. Per le varie stanze ci sono anche delle chiavi che sono importanti e naturalmente sono difese da forti guardiani.

La cosa positiva è che è un gioco più esplorativo delle varie stanze in cerca di oggetti per fuggire e per combattere i mostri. Per fortuna non è uno di quelli in cui questi ultimi infestano le stanze e non vi danno tregua o un attimo di riposo e già questo mi piace davvero molto.

Il castello è un labirinto di stanze 3D (potete spostarvi dovunque nella stanza) senza mappa e quindi perdersi è abbastanza facile. Di certo le prime partite sono per provarlo. Quando deciderete di finirlo dovrete munirvi di carta e penna e crearvi una mappa (oppure imparare a memoria ogni stanza).

Bello, divertente, interessante e

quel genere di esplorazione non esasperante come altri giochi di questo genere.

Avete solo una vita senza energia il che vuol dire che per affrontare i nemici dovete avere un'arma.

Buona esplorazione!

Con una grafica stilizzata, ma curata bene, un sonoro limitato ai passi, ha una giocabilità davvero buona per questa avventura davvero ricca di una buona dose di esplorazione non frustrante. Attenzione però che in presenza di altri personaggi il gioco rallenta tantissimo.

L'MSX mi ha sempre sorpreso perché ha molti titoli come questo che vi intrattengono bene e quando avevo il C64 un po' invidiavo questo computer. Oggi chiunque può provare i suoi bei titoli.



creare una codice magico per uscire dal castello con la Corona (le lettere dovete segnarvele su un foglio perché avete solo la notifica sullo schermo).

La prima stanza è quello in cui c'è l'uscita che è capibile perché si



1986, TEKNOPISTE

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	8+



Un gioco che provai anni fa sul mio Commodore 64 e che non mi piacque in nessun modo considerandolo davvero pessimo. Ora vediamo se sono stato un po' troppo severo in quel giudizio con la versione per l'Atari 8-Bit. Siete su un pianeta alieno con lo scopo di distruggere Draconus affrontando i suoi sgherri schermo dopo schermo in un ambiente caratterizzato da piattaforme sospese nel vuoto.

Lungo il percorso trovaste anche dei potenziamenti per affrontare meglio i pericoli e scoprire anche che potete trasformarvi in un altro personaggio che ha diversi poteri: Frognum può saltare, tirare pugni, abbassarsi e sparare un alito infuocato; Draconewt può nuotare grazie ad un jet acquatico, ma deve rimanere in acqua e per uscirne dovete ritrasformarvi in Frognum.

Non potete cambiare aspetto



quando volete, ma solo trovando una specie di tempio chiamato Morph Slab.

Dalla teoria sembra davvero bello ed emozionante, ma la gioca-



bilità pur discreta non è che sia proprio quello che vi potreste aspettare dopo quello che avete letto poc'anzi.

I nemici sono ovunque e hanno i loro percorsi prestabiliti e quindi se non vi avvicinate troppo potete evitarli o distruggerli. Quelli volanti che sono all'altezza della vostra bocca potete distruggerli con l'alito infuocato anche se non è infinito oppure usare i pugni. Per quelli che strisciano potete usare anche per questi l'alito oppure saltarli, ma certe stanze hanno bassi soffitti e diventa complicato farlo.

A parte questo è una giocabilità generale poco convincente perché usare pugni o alito non è sempre immediato e quella frazione di secondo per poter usare le armi vi farà perdere vite e l'intera partita

prima che riusciate a trovare un oggetto per recuperare energia.

Graficamente davvero bello, ogni stanza è colorata diversamente, i fondali ben disegnati per dare la sensazione di trovarvi all'interno di catacombe aliene, buoni effetti sonori, musica iniziale e finale molto carina.

Tutto fumo e niente arrosto è quello che provo giocandoci.



Tante partite sul C64 e tante su Atari, tante stanze visitate, ma mai l'occasione di trovare il Morph Slab e quindi c'è un po' di frenesia ad andare avanti allo sbaraglio per vedere questa trasformazione. Giocabilità poco convincente per il mescolare due generi in uno con una gestione della difficoltà discutibile.



1988, COGNITO

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6+

SHAMUS

BY
WILLIAM MATAGA

COPYRIGHT 1982
SYNAPSE SOFTWARE

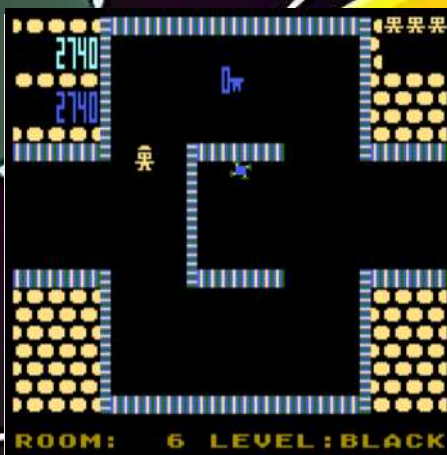
schermo per poi avere una brusca accelerazione quando li uccidete e rischiate di finire contro un muro (letale naturalmente). Chi ha goduto con Berzerk si diventerà anche con questo. 32 stanze sono tante, ma con un po' di attenzione, pratica nel gestire questo cambio di velocità soprattutto nei corridoi dovrebbe darvi tante soddisfazione pur se dopo un po' vi annoierete.

In questo gioco dovete esplorare varie stanze molto colorate per raggiungere la tana dell'Ombra e distruggerlo.

Per poter guadagnare esperienza e abilità di combattimento dovete visitare 32 stanze in cui ci sono vari pericoli, tutti al servizio di questo essere malvagio, e familiarizzare con i vari passaggi, trovare le chiavi per accedere ad altre stanze.

Visivamente queste ultime sono viste dall'alto e di forma labirintica nello stesso stile di *Berzerk* da cui sembra trarre forte ispirazione e come sapete se la fonte originale era un capolavoro anche quelli che riadattano un vecchio successo diventano molto buoni.

Nel manuale troverete tutte le spiegazioni sui vari tipi di mostri con cui entrerete in contatto e come difendervi dai loro attacchi speciali; la cosa migliore però è imparare da soli durante il gioco e



divertirvi a scoprire cosa possono realmente farvi e se avrete vita facile oppure no contro di loro. I manuali sono sì importanti, ma per certi giochi di azione forse un po' meno.

Una cosa importante è che le chiavi per aprire le porte delle stanze hanno un lucchetto colorato e quindi se trovate una chiave rossa non potrete aprire una porta con un lucchetto blu.

Il gioco è *Berzerk* con delle differenze: i nemici sono tantissimi per ogni stanza; se perdete una vita si rigenerano tutti al vostro risveglio, ma gli oggetti che avete preso non vi vengono tolti. Se prendete una chiave e morite questa vi rimane; Avete un certo numero di vite e lungo i corridoi trovate dei "punti di domanda" che hanno bonus diversi e se siete fortunati avrete una vita in regalo.

La difficoltà è che non potete sparare da fermi, ma solo in movimento, la velocità di gioco è un po' lenta quando ci sono i nemici sullo

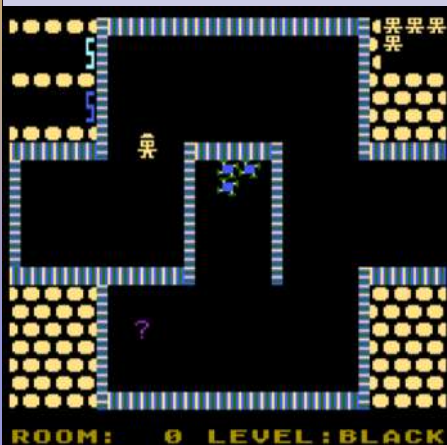
Una grafica abbastanza minuta, comunque fatta molto bene con stanze ben colorate e una difficoltà ben calibrata anche se i nemici sparano anche prima che siate davanti a loro.

Peccato che abbia questa lentezza per i nemici sullo schermo.



1982, SYNAPSE

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	6
GLOBALE	7,5





che si aprono se distruggete dei nemici e altre che invece sono a tempo. Se fate in fretta lo finirete, altrimenti dovete aspettare, ma se finite il tempo in questa fase avete perso l'intera partita.

Idea decisamente innovativa perché non ho mai visto questa scelta in uno sparatutto e interessante davvero anche per il modo di passare da una fase all'altra.

Non è facile, tuttavia, la voglia di vincere queste due sfide diverse dovrebbe farvelo piacere per un po'.

Gioco completamente sconosciuto per il Commodore 64 perché era incluso all'interno di una cassetta delle riviste HomeComputer del 1986. Fa parte della storia di questo computer che ha fatto uscire capolavori annunciati da pubblicità aggressive, altre volte lo erano grazie all'idea del gioco e altre volte bei titoli sconosciuti.

Difficile recensirli perché non ci sono informazioni in rete e anche per il fatto che all'interno di queste riviste erano anche proposti produzioni di giovani programmatori che mostravano le loro abilità per proporsi al grande pubblico.

Il gioco è interessante perché ci sono solo due fasi e non importa se vincete la prima per accedere alla seconda. Se perdete

nella prima accedete comunque alla seconda dato che sono due mini giochi in cui dovete appunto lottare per la vita in due situazioni completamente diverse.

E' uno sparatutto strano perché voi pilotate un'astronave che spara fulmini nella parte ventrale e dovete distruggere i nemici volandoci sopra e avvicinarvi il tanto da colpirli. Dato che si muovono molto velocemente e con



Pensavo ad un titolo banale o come esercizio di programmazione, ma si è rivelato interessante per l'idea alla base di questo progetto che è diverso da ogni altro sparatutto.

Dopo un'iniziale buona e genuina emozione per questo gioco diverso dagli altri si perde nella giocabilità con una difficoltà che va dal gestibile all'impossibile e vi porta a non ragionare su alcune cose che sono evidenti nella seconda fase.



traiettorie casuali è difficile riuscire a farlo.

Nella seconda fase siete all'interno di un labirinto di caverne in cui dovete raggiungere il suo centro e distruggere il cuore della base nemica.

Anche in questo caso stesso sistema, ma la difficoltà è che dovete evitare le pareti, evitare i nemici e superare delle barriere



1986, TRONIC VERLAG

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	8
GLOBALE	7



WARP FIGHTER 3D

Un gioco di azione spaziale in 3D, almeno, per la visuale che da sempre affascina il giocatore per immedesimarsi in un pilota a bordo di una futuristica astronave che esplora lo spazio e combatte contro i cattivi nemici.



E' un gioco semplice nel concetto: spara e vinci.

E' in prima persona con un mirino al centro dello schermo che è fisso e aggancia automaticamente le astronavi nemiche o gli asteroidi se fate in modo di centrarli.

Avete una mappa stellare formata da una griglia 5x5 in cui dovete scegliere il settore in cui viaggiare per distruggere la flotta nemica.

Quando avete completato la vostra missione, ricomincia tutto da capo con una difficoltà più elevata.

Pur non avendo una grafica vettoriale il 3D funziona dannatamente bene perché gli oggetti sullo schermo scalano magnificamente e con una fluidità come se il Co-Co avesse una sorta di accelerazione 3D (la sensazione è quella). La difficoltà è ben calibrata perché i settori inizialmente hanno una o due astronavi nemiche e asteroidi vaganti, ma riuscirete bene a centrare i nemici e distruggerli, ma anche sparando a caso. L'unico vero difetto è che il controller in alto in basso è invertito e dovete farci un pò l'abitudine.

Non so se era una burla, ma quando il gioco termina di caricare vi viene chieste se avete un dispositivo tipo occhiali 3D che non essendo vettoriale non sembrava avercene bisogno.

Nelle varie partite ho sempre detto di "no", ma poi ho provato a dir-



gli che ho questo dispositivo e in effetti la grafica diventa rosso e blu tipica degli occhialini in voga in quegli anni.

Funziona in parte perché non è vettoriale però qualcosa si vede, ma meglio giocarlo in modo tradizionale.

Un gioco 3D non vettoriale fluido come se avesse una GPU, bello, divertente, emozionante e con una difficoltà così ben calibrata che difficilmente troverete di meglio in altri giochi.

Ha pure il supporto per gli occhiali in 3D. Cosa volete di più?

Gold

1987, SRB

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Tra le varie gare sportive a bordo di veicoli vi ho quasi sempre parlato di quelle automobilistiche, ma in questo numero e per Amiga eccone uno motociclistico che sono un po' particolari perché la guida di questo bolide è complicata anche nella realtà perché dovete stare in equilibrio su due ruote e nelle corse in pista nelle curve vi piegate fino a quasi toccare i ginocchi per terra con il rischio di rovinose cadute. Nei videogiochi viene ricreato tutto e anche questo modo di correre in maniera pericolosa per aumentare l'immedesimazione e anche l'ebbrezza di stare alla guida in una moto. Per farlo meglio viene usata una visuale in prima persona e grafica 3D poligonale per rendere il tutto ancora più credibile.

Lo scopo del gioco è quello di diventare il Campione del Mondo di Motociclismo partecipando ad un campionato tra le



più famose piste del mondo contro sei avversari.

Sicuramente è diverso dalla realtà avete un piccolo aiuto sul fatto che le marce le potete impostare su automatico e devo dire che non rovina la simulazione per nulla e anzi gli aggiunge un po' di livello arcade che lo rende sicuramente più appetibile.

Tra le varie personalizzazioni ci sono la scelta del numero dei giri, la possibilità di fare pratica, gare singole oppure partecipare alla stagione completa che comprende le qualifiche e la gara. Se non vi qualificate non potete fare la gara e la perdete riprovando a qualificarvi nella gara successiva.

Come in tutti i giochi poligonali c'è anche una corposa personalizzazione grafica per scegliere tra velocità fluida, ma povera di dettaglio oppure qualità massima a scapita della velocità. Questa scelta viene fatta in base al tipo di processore e RAM che avete dentro il vostro Amiga (il programma ha un suo benchmark integrato in cui

analizza l'hardware e auto imposta la qualità grafica. Siete liberi, comunque, di cambiare le cose). Il controller predefinito è il mouse, ma potete scegliere il Jostick o la tastiera.

Il motore scala male: per Amiga 500 disattiva tutto, ma è scattoso. Su Amiga 1200 attiva il dettaglio per 68020 e per i 2 MB di RAM ma è scattoso come su Amiga 500.

Il gioco è uscito per Amiga 500, ma su questa configurazione è ingiocabile per la scattosità della grafica che vi impedisce di fatto di fare le curve.

Forzando il gioco in NTSC recuperate qualcosa come frame al secondo. Il motore scala male in base alla potenza dell'hardware.



1992, PSYGNOSIS	
GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	5
GLOBALE	6-

SHADOW OF THE BEAST II

La serie *Shadow of the Beast* sicuramente rappresenta per i molti estimatori un esempio di qualità grafica e sonoro, ma purtroppo il tutto viene rovinato da una meccanica di gioco decisamente superficiale, con una difficoltà molto mal calibrata per la generazione casuale dei nemici e la gestione di farvi accedere dopo lunghi ed estenuanti caricamenti a zone che non potete accedere senza certi oggetti.

Per me sono delle Tech Demo giocabili nel senso che non vi divertite cercando di svolgere la missione, ma per ammirare la grafica e il sonoro, le musiche di accompagnamento e se ci sono immagini e sequenze di intermezzo.



Questo seguito è decisamente più ambizioso del primo gioco con una introduzione cinematografica di ottima qualità che è sempre bella da guardare ogni volta che lo caricate.



In questo secondo capitolo interpretate un seguace di Maletoth, il Signore delle Bestie, che vi ha portato a studiare le arti magiche oscure nascondervi però la verità sul vostro passato e per il fatto di aver manipolato il vostro corpo trasformandovi in qualcosa di diverso da quello umano.

La vostra missione è usare il potere delle Bestie per cercare Maletoth, distruggerlo e ritornare l'essere umano che eravate. Una missione impossibile, ma con audacia e fortuna forse ci riuscirete.

Questa volta il gioco è più interattivo perché potete anche dialogare con i personaggi per avere informazioni per la missione e su come trovare certi oggetti. E' ancora un gioco di piattaforme arcade al 100% però rispetto al primo è leggermente più giocabile anche se la difficoltà rimane molto frustrante e i nemici sbucano ovunque (o nascosti dietro cespugli, alberi o altre cose).

Questa volta, a differenza di prima, i nemici vi attaccano annunciando-

si con una grido di guerra e quindi sapete che sono lì nascosti anche se poi venite accerchiati in poco secondi da tanti di loro.

Male questa volta tecnicamente perché forse un po' troppo ambizioso per l'ST. I 16 colori dell'ST costringono i programmatori a scendere a compromessi mostrando i vari personaggi e gli ambienti con le stesse sfumature dei colori principali. Audio perennemente presente, di qualità ST, ma di buon accompagnamento. Brutissimo cielo con un pessimo gradiente. Grafica che rallenta molto spesso in presenza di troppe cose sullo schermo.

Per un Atari ST, *Beast II*, sicuramente è il migliore rappresentante di bella grafica e sonoro.

L'interattività di *Beast II* lo dovrebbe rendere più emozionante, tuttavia, giocandoci un po', viene fuori il solito problema di una giocabilità superficiale.

I nemici anche se si annunciano loro stessi, ad esempio, quattro di loro sbucano dagli alberi intorno a voi e vi colpiscono quando sono ancora per aria e stanno scendendo. Prima di colpire un nemico avete già subito danni gravissimi.



1991, PSYGNOSIS

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	5
GLOBALE	6-



Un'altra corsa motociclista in questo numero, questa volta per il DOS. Non gare di velocità, ma di motocross, un genere più sporco perché solitamente si fanno in tracciati pieni di sabbia e fango, in percorsi tortuosi, pieni di curve, dossi e pozzanghere. L'abilità del pilota non è solo quella di riuscire a non cadere, ma anche quella di vincere tra vari avversari e spruzzi di sabbia e fango sulla faccia.

La stagione completa comprende i 10 tracciati contro i più forti avversari di questo genere di sport e il gioco vi offre una buona personalizzazione della moto e anche la scelta di quale usare tra le tre disponibili ognuna con delle caratteristiche adatte ad un tipo di percorso rispetto ad un altro.



buona cura della grafica nelle immagini statiche di caricamento.

Prima di iniziare il vostro percorso per diventare il campione di questo sport dovete scegliere la difficoltà, un nome e il numero di avversari sulla pista.

Non c'è la possibilità di fare gare singole, ma solo pratica nei vari tracciati e quando vi sentite pronti potete iniziare la vostra stagione.

Pur con poche opzioni per le gare ce ne sono tante per la personalizzazione sia durante la pratica sia durante la stagione soprattutto per mettere a posto o riparare le varie parti della moto.

La grafica è stata curata in maniera maniacale perché le moto in corsa sono di diverso colore, diverse le tute degli avversari e addirittura vedere sulla schiena l'adesivo con il numero dell'atleta.

I tracciati sono fangosi, ci sono pozzanghere evidenti, salti sui dossi e poi il rischio di cadute per terra quando vi scontrate con gli avversari.

Quando si ferma il motore e dovete ripartire vedrete una piccola

animazione del piede che spinge sul pedale per riaccenderlo e ripartire con un sgommata con tanto di polvere che si alza dietro la ruota.

Anche la musica e il sonoro tramite il PC-Speaker è veramente buono.

Ottima giocabilità e divertimento assicurato!

La grafica e il sonoro tipico di quei PC finì anni 80 è quella tipica, ma offre una giocabilità che raramente riuscirete a trovare in altri titoli più ambiziosi di grafica e sonoro (Lo avete visto con Red Zone per Amiga).



Gold

1989, GAMESTAR

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

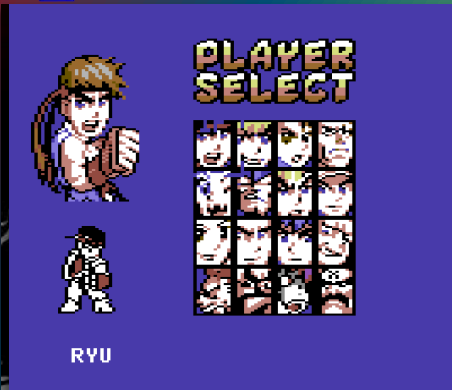


Non richiede un hardware esagerato e quindi già uno 8086 a pochi Mhz può darvi grandi emozioni.

La grafica è ovviamente in EGA, ma non va sottovalutata perché già è possibile ammirare buone animazioni iniziali e anche una

GIOCCHI

R E C E N T I



La grafica è sempre quella in Super Deformed che ha permesso il concentrarsi bene sulla cura dei particolari, delle animazioni e delle mosse originali. In più oltre alle musiche delle varie arene ci sono pure i fondali animati. Io rimango ogni volta completamente ammutolito di fronte alla capacità dei programmatori di oggi di fare cose che le grandi Aziende del passato hanno fallito. C'è pure il supporto a due tasti per il joystick! Difficoltà, tuttavia, mal calibrata ...



SNK Vs. Capcom

Un'altra grande conversione impensabile ai tempi d'oro del Commodore 64 (ci hanno provato con risultati pessimi) che riporta sull'8-Bit amato di sempre il gioco in questione: un picchiaduro con i personaggi del mondo SNK e Capcom che si sfidano uno contro l'altro con le loro tecniche speciali per decidere chi è il campione di arti marziali.



2023, RETROGL & JONEGG

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

AMIGA 1200/4000



re dei ribelli. Rivivrete sui vostri Amiga le sue avventure contro i soldati imperiali nelle loro basi segrete, sulle gigantesche astronavi dell'Impero e vi sentirete parte della famosa trilogia televisiva perché il gioco si svolge un attimo prima degli eventi che avete visto al cinema. Richiede un hardware potente, ma ne vale la pena.



Dark Forces

Ebbene sì, un altro miracolo sul modesto Amiga che dopo anni dimostra ancora che nel 3D complesso non era così male come si pensava. L'ottimo programmatore conosciuto dalla comunità Amiga, 'BSzili', ha portato il primo gioco della saga di Kyle Katarn contro l'Impero a favo-

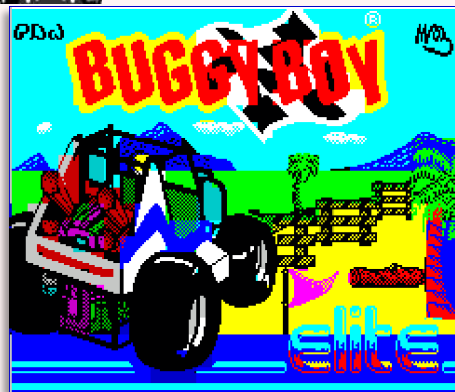


Gold

2023, 'BSZILI'

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	10

**RECENSIONI
BREVI**



BUGGY BOY

Già recensito per lo Spectrum +3 è ora di vedere come è in versione 48k, il modello più diffuso e usato e anche perché era concorrente del Commodore 64, forse anche più dell'Amstrad CPC.

La grafica sicuramente è molto fedele all'originale perché è molto grande sia per l'auto, ma anche per la strada, le rocce e tutto quello che c'è a bordo strada. Una gio-

cabilità più realistica per il fatto che la strada non è sempre in piano, ma è collinare e quindi ci sono salite e discese che possono un po' limitare la visuale. Difficile esattamente come lo era il Coin-Op per superare alcune barriere di rocce e muri.

Male la velocità perché rallenta quando sullo schermo ci sono troppo cose andando un po' a rovinare l'emozione di avere sullo Spectrum una grafica da Coin-Op. Se la velocità fosse costante avrebbe avuto un altro impatto emotivo e anche di giocabilità.

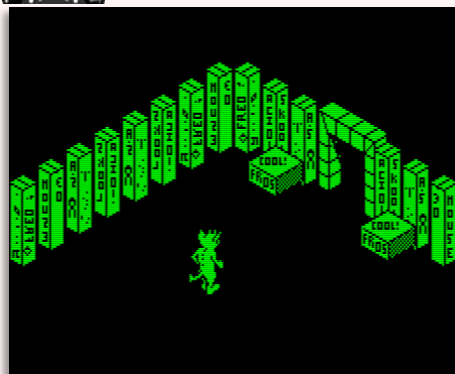
Se emulate il gioco ci sono problemi perché di fatto carica solo la traccia OffRoad, mentre le altre no. E' su cassetta doppio lato ed essendo multi caricamento, il caricare le piste sequenzialmente per alcuni emulatori è un disastro.

ZX SPECTRUM



1988, ELITE

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	7+



BULLY EMBASSY

Un gioco senza tante pretese e palesemente un clone di Batman in 3D sempre sullo ZX Spectrum che, personalmente non mi piace, però a quel periodo vedere giochi tridimensionali era sicuramente un biglietto da visita non di poco conto.

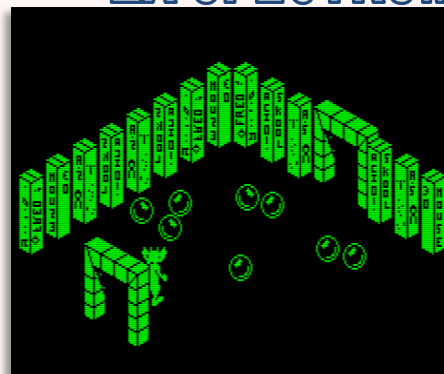
Questo titolo è un insieme di stan-

ze con la stessa visuale in cui dovete guidare un buffo personaggio fino alla fine evitando di perdere l'unica vita che avete contro dei mostri che incontrate nelle stanze e che hanno movimenti caotici.

Sistema di controllo odioso perché per muovervi dovete prima scegliere una direzione e poi mettere la leva del joystick in "su" o premere il tasto relativo. Nelle situazioni caotiche perderete l'unica vita che avete anche perché quando ci sono troppe cose sullo schermo la grafica rallenta e anche la giocabilità va a farsi benedire.

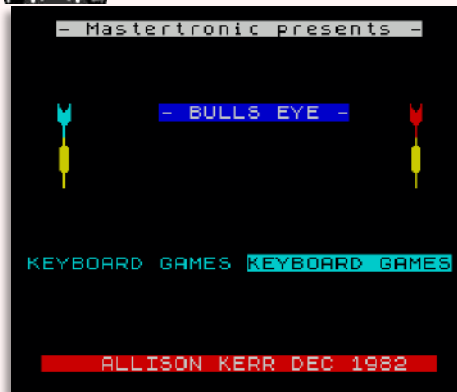
Gioco uscito come copertina su una rivista di giochi e non so quale è stato il suo futuro. Un buon esercizio di stile su un genere amato e odiato.

ZX-SPECTRUM



1992, ROBERT FROSDIK

GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	3+



BULLSYEYE

E' una compilation di giochi delle freccette da giocare da soli contro il computer oppure fino a 5 amici uno contro l'altro.

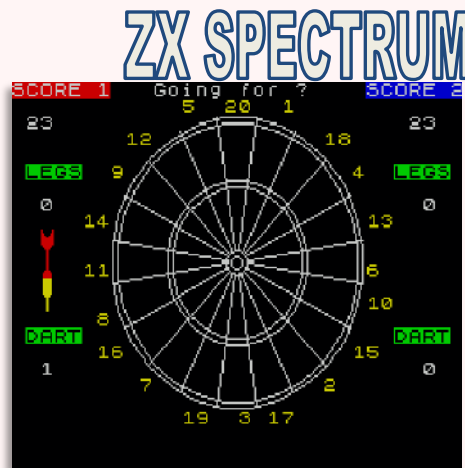
Ogni singolo gioco ha le sue regole, ha il suo modo per calcolare i punteggi per poter vincere l'avversario e quindi farvi passare tempo a studiare come funziona e poi affrontare le varie sfide per dimostrare di essere i migliore

anche in questo genere di giochi sportivi.

Prima di iniziare a scegliere il tipo di gioco dovete impostare i comandi da usare attraverso tre livelli di difficoltà che cambiano il modo in cui spostate le freccette e il modo di lanciarle.

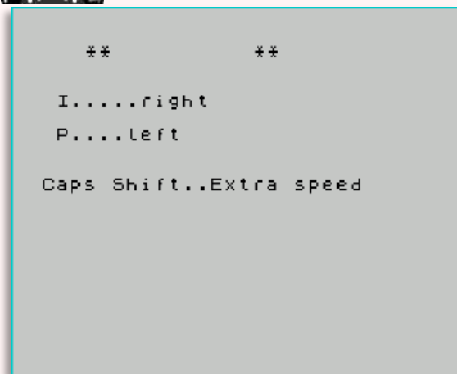
Per ogni mini gioco incluso potete sfidare il computer, gli amici, fare pratica oppure guardare lo ZX sfidare se stesso.

Molto probabilmente è uno dei primi giochi di freccette ed è testuale perché la direzione da impostare è fatto con dei comandi X e Y e poi dare "invio" per colpire il bersaglio.



1984, MASTERTRONIC

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6



BUN FIGHT

Siete in prigione e avete deciso di fuggire, ma ad ostacolare la vostra libertà c'è un muro altissimo da scalare e così decidete di distruggerlo.

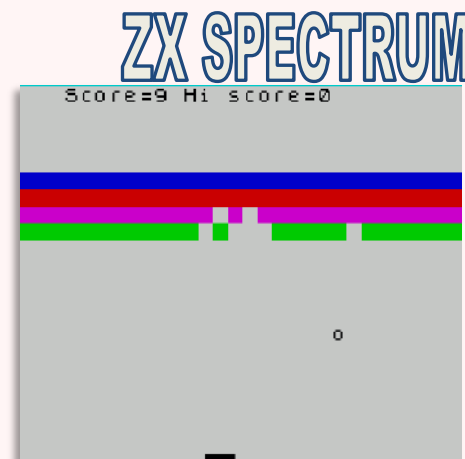
Prendendo la forma di una racchetta gli lanciate contro una serie di palle per romperlo un pezzo alla volta e quando lo avrete completa-

mente distrutto potete riguadagnare la libertà che avevate perso.

La racchetta che controllate e la palla si muovono per lo schermo un frame alla volta, non c'è sonoro e la grafica sono delle linee rettangolari colorate che si rompono quando vengono colpite.

La giocabilità è inizialmente molto scadente, ma partita dopo partita tende a migliorare, ma per pochissimo tempo.

Bello trovare dei giochi che furono creati molto spesso dagli appassionati del genere per vedere fino a che punto erano in grado di poter clonare giochi simili di successo.



1984, SINCLAIR USER

GRAFICA	6
SONORO	0
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	6
GLOBALE	4+

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2

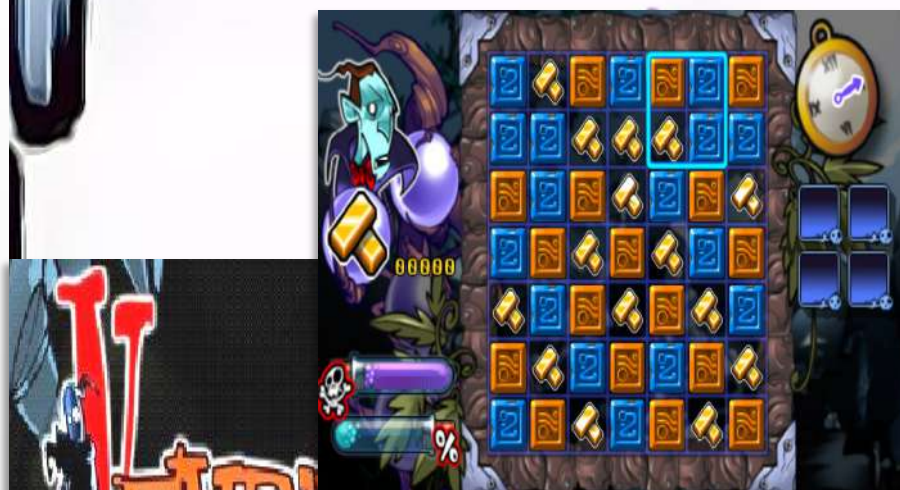


retro-gamers

www.retro-gamers.it



Console Forever



Un HomeBrew per PSP molto carino con una grafica e musica a tema che vi mette comunque molta pressione perché c'è un tempo limite per trovare l'artefatto.

E' un rompicapo dei più classici in cui dovete rompere un gruppo di mattonelle per sbloccare un artefatto nascosto per ciascuno livello. Non è obbligatorio farli in sequenza e quindi potete scegliere liberamente il livello da cui iniziare a cercarli.

Il nome del gioco indica che è a tema Vampiresco con grafiche, musiche e animazioni che lo riguardano.

Le mattonelle sono disposte in una griglia quadrata mescolate insieme a delle rocce e dovete, a gruppi di quattro, ruotarle in modo tale da formare una linea di quattro di questi per essere distrutte.

E' un gioco a tempo e quindi dovete trovare l'artefatto alla svelta e in più quando la bottiglia che vedete in basso a sinistra si riempie arriva un vampiro imbestialito che provoca temporaneamente il ruotare forsennatamente di tutta la griglia scasinando i vari pezzi che stavate ordinando.

Eccellente rompicapo che sfrutta bene la PSP. Non è facile sia per il tempo sia per questo Vampiro rompiscatole.

Gold

2009, IMMERSIVE GAMES

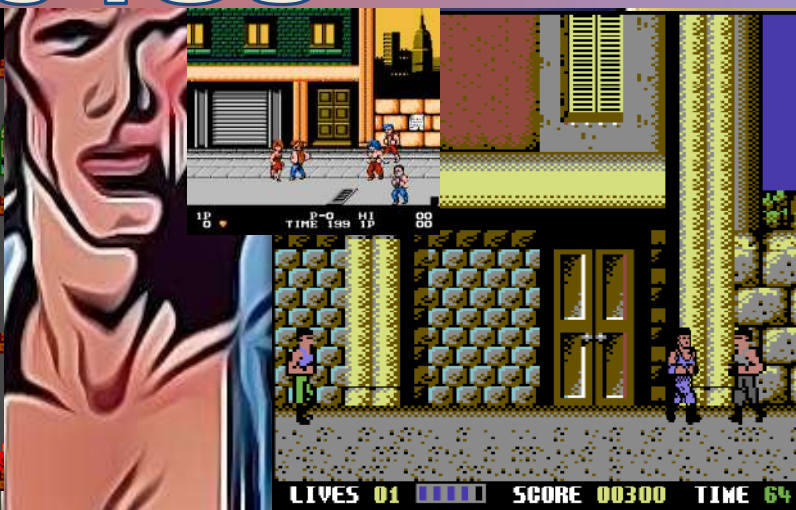
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	9

Avete ereditato i gioielli di famiglia e quando andate alla villa per reclamarli questa è infestata da ogni mostro della più orrida storia di vampiri perché ci sono vari Dracula, pipistrelli vampiro, mummie, mostri sputafuoco e altre creature da farvi scappare a gambe levate.

Non siete un pauroso e decidete di affrontarli perché avete la possibilità di ucciderli con i pugni oppure saltandogli in testa. Volete l'eredità a tutti i costi e non vi fermerà nessuno.

Un gioco di piattaforme caotico pieno di mostri e tesori da raccogliere, le classiche tre vite ed energia per ciascuna di esse che può essere recuperata raccogliendo certi oggetti e se uccidete uno dei tanti Dracula che incontrate vi viene rigenerata per intero.

Tra i vari oggetti che troverete, anche uccidendo i nemici, ci sono le chiavi che servono ad aprire certe porte (poi vi chiederete come fa un pipistrello ad aver nello



stomaco una chiave?!).

Un gioco caotico nel senso che non avete un attimo di tregua e pur potendo fare tante cose alla lunga diventa un po' ripetitivo, tutto uguale e con il solo scenario della villa.



avversari non sono in grado di pararle.

Nelle varie edizioni per il C64 questa tecnica è quasi impossibile se non addirittura tolta.

La grafica è buona, la musica è quella originale e assomiglia abbastanza alla versione NES (come vedete nella piccola foto).

Tecnicamente fatto bene sia nella grafica e nell'audio. Difficoltà calibrata bene, ma non lo so. Dopo un po' annoia.

Conoscete questo gioco per averlo già letto più e più volte tra queste pagine, sia nelle prime recensioni fatte, poi di nuovo nei ripescaggi.

Questa versione, tuttavia, è diversa dalle altre perché si tratta di un Remake realizzato dalla Ocean per il C64GS, la Console, basata sul Commodore 64 (era un C64 senza tastiera) e venduto durante una fiera.

Il fallimento di questa Console era per il fatto che le cartucce giravano tutte sull'originale C64 che costava probabilmente di meno della stessa Console ed erano semplicemente gli stessi giochi delle cassette o dei dischetti.

Questo gioco è decisamente più giocabile rispetto alla versione di Melbourne House soprattutto per delle mosse speciali come le gomitate, la vera Smart Bomb di questo titolo. Se fate bene e al momento giusto terminate il gioco in una sola partita perché gli

Non stravolge la conversione per il C64, ma questo remake sembra più giocabile e anche graficamente decisamente appetibile per l'appassionato a questo genere.

1986, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	7

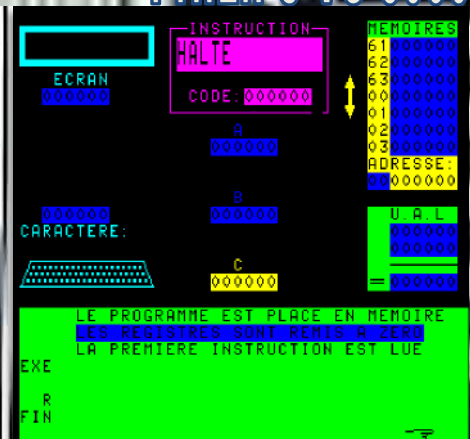
1992, OCEAN

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a 3D appearance. Surrounding it are several white keys, including one with a left-pointing arrow, one with a right-pointing arrow, and one with a question mark. The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

HARDWARE



Non è un educativo come gli altri che aiuta il bambino a migliorare attraverso il computer quello che impara a scuola e usare il programma per mettere in pratica le nozioni teoriche e migliorare anche la sua conoscenza della materia.

Questo programma vi introduce invece alla conoscenza dell'hardware del Philips VG 5000 facendovi scoprire cosa c'è dentro questo computer, i suoi componenti principali che vanno dalla scheda madre, il processore, la RAM e le varie interfacce interne ed esterne.

Così come si presenta è noioso sicuramente anche se questi prodotti di "Benvenuto" all'hardware sono sempre piaciuti perché è un modo come un altro di esplorare il suo interno senza aprirlo, senza rovinare la garanzia e vedere a grandi linee come funziona. A me per personalmente mi sono sempre piaciuti questi programmi interattivi (Io sono

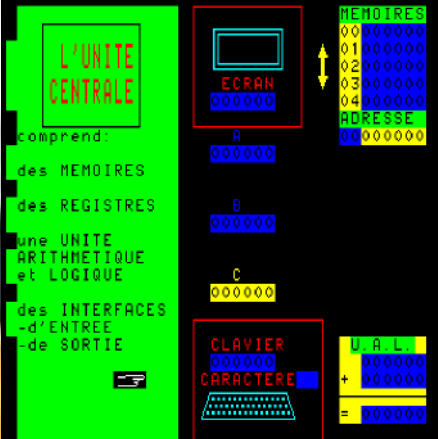
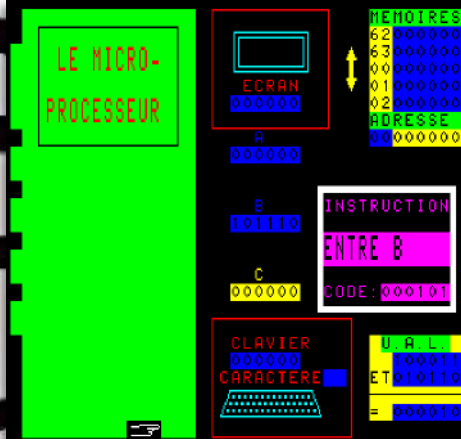
perché non c'è solo la lettura o l'esplorazione, ma poi il programma vi mette alla prova su quello che avete letto e avete capito).

Una cosa abbastanza interessante di questi programmi educativi sull'hardware erano anche le rappresentazioni grafiche dei componenti, il disegno della scheda madre, le animazioni (pur elementari), le istruzioni tra me-

gramma in memoria e cosa succede alla prima istruzione.

Potete fare questa cosa tipo azione interattiva oppure scrivere manualmente in linguaggio macchina.

Educativo per conoscere l'hardware va bene. La parte interattiva vi mette nei panni di ingegnere che cerca di programmare il processore in modo libero, ma l'interfaccia del programma è un po' ostica da usare.



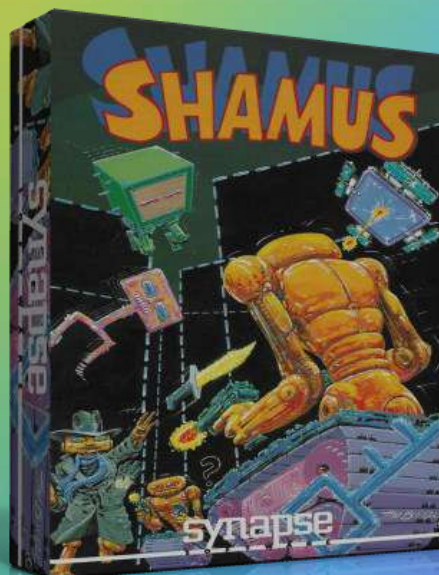
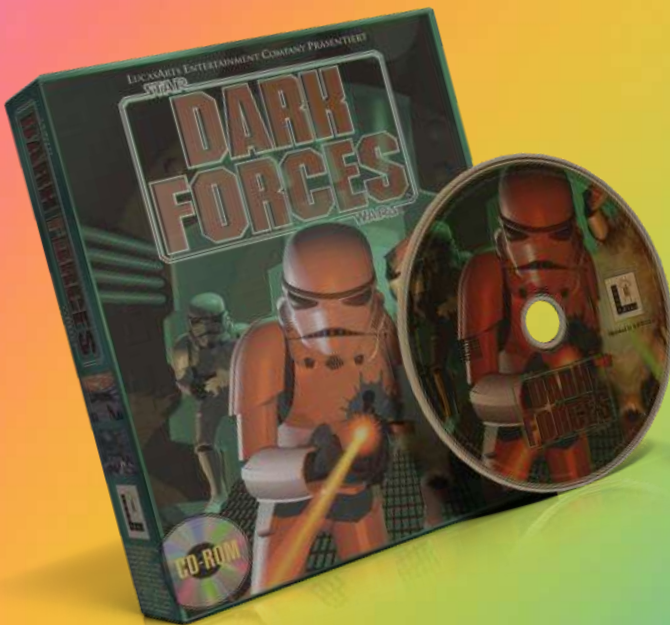
moria e processore, incomprensibili per l'utente comune, diventavano facili e comprensibili.

Come dice il nome del programma è dedicato al "Microprocessore" del VG 5000 e come funziona.

Quando avete finito di leggere la teoria potete partecipare ad una serie di esercizi interattivi in cui il programma vi permette di fare delle scelte, comunque assistite, e vedere attraverso animazioni e testo quello che succede, ad esempio, quando mettete un pro-

1985, VIFI - INTERNATIONAL	
GRAFICA	6
EDUCATIVO	7
INTERAZIONE	5
GLOBALE	6

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



BitLogic



WARP FIGHTER 3-D



Motocross



A hand holding a black remote control with white buttons, pointing it towards a television. The television screen is blurred and shows a blue-toned image. The text 'Multimedia' is overlaid in a large, pink, outlined font.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



Overclock

S3

GRAPHICS

Per schede S3 si parla di schede con chipset prodotti dalla S3 Inc. e più precisamente:

- 801/805/805i
- 864/868
- 964/968
- Trio32 (732) / Trio64 (764) / Trio64V+ (765) / Trio64V2 (775) / Aurora64 V+
- Virge (325)
- Virge VX (988)

Nel caso delle schede con chip della S3, la messa a punto e l'overclock non richiede modifiche hardware (settaggio di ponticelli o roba del genere), ma si ottiene grazie alla particolarità di alcuni chipset grafici di integrare al loro interno un controller e un generatore di clock per la memoria (che è "programmabile"). Quindi il tutto avviene tramite delle modifiche ad alcuni registri del chipset medesimo. Tali modifiche possono essere effettuate tramite un semplice programma chiamato "MLCK".

C'è da dire subito che MLCK, pur essendo un programma che "pasticcia" direttamente con l'hardware, funziona anche sotto Windows 95, (però forse non funziona più con Win NT e OS/2). Importante per funzionare sotto Windows deve essere eseguito a PIENO SCHERMO.

Supponiamo di voler overclockare, per esempio, una scheda con il chipset Virge o Trio:

A tutto schermo avviate il programmino MLCK nel seguente modo

MLCK /0

Quel "/0" senza altri parametri indica di visualizzare i parametri attuali. Guardate nella schermata e segnatevi i valori di M, N e R.

Solitamente, se già la scheda non è stata overclockata direttamente dal produttore, i valori dei tre parametri dovrebbero essere rispettivamente 40, 1 e 2.

Normalmente per overclockare si usa modificare solo il primo parametro (M), ma nulla vieta di modificare anche gli altri.

Dovete scrivere tutti e tre i valori anche se volete variare il valore di un solo parametro e lasciare gli altri invariati.

Supponendo che gli attuali valori di N e R siano rispettivamente 1 e 2, se modificate il valore di M otterrete i vari nuovi Clock come segue:

MCLK /0 40 1 2 = 50.1 Mhz
 MCLK /0 41 1 2 = 51.3 Mhz
 MCLK /0 42 1 2 = 52.5 Mhz
 MCLK /0 43 1 2 = 53.7 Mhz
 MCLK /0 44 1 2 = 54.9 Mhz
 MCLK /0 45 1 2 = 56.1 Mhz
 MCLK /0 46 1 2 = 57.3 Mhz
 MCLK /0 47 1 2 = 58.5 Mhz
 MCLK /0 48 1 2 = 59.7 Mhz
 MCLK /0 49 1 2 = 60.9 Mhz

MCLK /0 50 1 2 = 62.1 Mhz
 MCLK /0 51 1 2 = 63.2 Mhz
 MCLK /0 52 1 2 = 64.4 Mhz
 MCLK /0 53 1 2 = 65.6 Mhz
 MCLK /0 54 1 2 = 66.8 Mhz
 MCLK /0 55 1 2 = 68.0 Mhz
 MCLK /0 56 1 2 = 69.2 Mhz
 MCLK /0 57 1 2 = 70.4 Mhz
 MCLK /0 58 1 2 = 71.6 Mhz
 MCLK /0 59 1 2 = 74.0 Mhz

Diciamo che si può continuare ad oltranza.

Ora si procede con l'overclocking (**e qui non mi assumo nessuna responsabilità**):

Incrementare la variabile M (se siete prudenti una unità alla volta tipo da 40 a 41)

Verificate la stabilità del sistema, consiglio di usare anche qualche benchmark 3D (sono i primi a non funzionare). Se dopo 10/15 minuti di funzionamento:

- Il sistema non fa una piega e allora bene, potete continuare con l'overclock,
- Il sistema fa i capricci e quindi bisogna diminuire la variabile M e godervi la scheda,

La riuscita dell'overclock dipende molto dalla qualità della memoria video, per esempio:

S3 Trio64 / Trio64V+:

Con EDO da 45ns si può spingere a circa 69 MHz con 1-cycle EDO timing (solo la 64V+)

Si ottengono prestazioni 2D delle GUI vicine a quelle del Virge.

Con EDO da 60ns si può spingere a circa 80 MHz con 2-cycle EDO timing

Si ottengono miglioramenti nel 2D delle GUI

S3 Virge (325)

Con EDO da 40ns si può spingere a circa 73 MHz 1-cycle EDO timing

Si ottengono consistenti miglioramenti nel 2D delle GUI e con applicazioni 3D

Con EDO da 50ns si può spingere a circa 63 MHz 1-cycle EDO timing

Si ottengono miglioramenti nel 2D delle GUI e con applicazioni 3D

Se siete amanti della precisione provate tra questi valori di M, quelli che non fanno impallare il sistema, quello che ottiene le maggiori prestazioni. Non è sempre detto che a frequenze maggiori corrispondono prestazioni migliori, dovete cercare quella che si adatta, oltre alla qualità della memoria video, anche alla vostra scheda madre (bus, pci, wait-state, clock, chipset, ecc).

E le prestazioni?

Aspettatevi consistenti miglioramenti sotto le GUI 2D (Windows, OS/2, ecc), con i chip 3D si ha un leggero miglioramento anche con le applicazioni 3D.

Non aspettatevi nessun miglioramento sotto DOS! (tranne nei giochi/applicazioni ottimizzati per i chip in questione).

Alcuni benchmark per DOS dicono esattamente il contrario, ma ciò è provocato dalla particolarità di tali benchmark che risentono molto dall'alto punteggio ottenuto dalle schede overclockate, nel test di trasferimento da memoria video a memoria video, trasferimento rarissimo da trovare nel mondo DOS, dove invece conta molto di più la velocità di trasferimento del bus PCI (CPU—>Frame buffer).

Tutto ciò è dovuto dal fatto che il suddetto overclock influenza la memoria video, e quindi il chip grafico durante l'esecuzione delle sue funzioni native (richiamate o direttamente dai programmi ottimizzati o tramite i driver degli ambienti grafici) riesce a eseguirle più velocemente. Nel caso di intervento della CPU o di trasferimenti dalla memoria di sistema al frame buffer non si vedono miglioramenti poiché tutto deve procedere alla velocità del bus PCI o peggio ISA. (in questo ultimo caso è più proficuo overclockare il bus di sistema).

Oltre a parametri per l'overclocking vi sono anche gli altri che modificati possono incrementare le prestazioni. Inutile dire che, per esempio, impostando l'access-mode control a 1-cycle EDO al posto di 2-cycle EDO, si migliora. O no?

Tenete presente che alcune schede fanno il reset dei parametri "MLCK" dopo ogni "mode set", altre schede fanno i reset ad ogni spegnimento di sistema.

In quest'ultimo caso per evitare di dover re-impostare i suddetti parametri ogni volta, si può aggiungere in autoexec.bat una riga che richiama l'mlck.exe con tutti i parametri scelti.

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
SHAMUS	COMMERCIALE	Il gioco doveva uscire sia su cassetta sia su disco, ma quando Radio Shack prese il controllo sulla distribuzione, pubblica solo la versione su disco.
SHADOW OF THE BEAST II	COMMERCIALE	Fu programmato originariamente su un PC a 25 Mhz, ma tutta la grafica è stata realizzata su un Amiga 2000 con 68030 a 25 Mhz.
SUZUKI'S RM250 MOTOCROSS	COMMERCIALE	Metà dei corridori avversari erano gli stessi impiegati di Dinamix con tanto di fotografie incluse.
BUGGY BOY	COMMERCIALE	Nella versione ZX Spectrum quando si colpisce un ostacolo sulla pista l'auto esplode, mentre invece in tutte le altre versioni c'è solo una serie di ribaltamenti prima di ritornare in assetto per continuare a correre.

COSA SUCCEDEVA NEL 1994?

DATA	EVENTI
1994	Sostituendo il loro computer Archimedes, il PC RISC della Acorn Computers del Regno Unito utilizza il microprocessore ARMv3 RISC. Sebbene utilizzasse un sistema operativo proprietario, RISC OS, il PC RISC poteva eseguire software compatibile con PC utilizzando la Acorn PC Card. Il PC RISC è stato ampiamente utilizzato nelle trasmissioni televisive del Regno Unito e nella produzione musicale. 
1994	Quando CompactFlash viene introdotta da SanDisk, viene rapidamente adottata e diventa l'opzione di archiviazione di memoria preferita, sebbene la maggior parte delle unità CompactFlash utilizzasse la memoria flash, alcune in realtà si affidavano a un disco rigido. 
1994	Viene rilasciato il disco Iomega Zip. Il sistema Zip iniziale consentiva di archiviare 100 MB su una cartuccia delle dimensioni di un floppy disk da 3 ½ pollici. Le versioni successive hanno aumentato la capacità di un singolo disco da 100 MB a 2 GB. Come i dischi rigidi, ma a differenza degli altri floppy, le unità ZIP utilizzavano una testina di lettura/scrittura senza contatto che “volava” sopra la superficie. Problemi di affidabilità e CD a basso costo alla fine resero obsoleti i dischi ZIP. 
1994	Quando il principale inventore del Web Tim Berners-Lee fonda il World Wide Web Consortium (W3C) nel 1994, la sede europea è prevista nel luogo di nascita del Web, il CERN in Svizzera, con la sede statunitense al MIT di Boston. Ma poi il CERN cambia i suoi piani e il nucleo centrale degli sviluppatori web viene diviso tra diversi siti di ricerca francesi. 

RECENSIONI #152

Black Beard (1988, MSX)
BitLogic (2015, MSX)
Bloody (1987, MSX)
Bomulus and the Lost Crown (1986, MSX)
Draconus (1988, Atari 8-Bit)
Shamus (1982, Atari 8-Bit)
Struggle for Live (1986, Commodore 64)
Warp Fighter 3-D (1987, TRS-80 CoCo)
Red Zone (1992, Amiga)
Shadow of the Beast II (1991, Atari ST)
Suzuki's RM250 Motocross (1989, DOS)
SNK Vs. Capcom (2023, Commodore 64)
Star Wars: Dark Forces (2023, Amiga)
Buggy Boy (1988, ZX Spectrum)
Bully Embassy (1992, ZX Spectrum)
Bullseye (1984, ZX Spectrum)
Bun Fight (1984, ZX Spectrum)
Vempire (2009, PSP)
Ghost House (1986, Master System)
Double Dragon (1992, C64GS)
Le Microprocesseur (1985, Philips VG 5000)
Overclock schede video S3

LE ALTRE VERSIONI

BLACK BEARD

ZX Spectrum, Amstrad ([1988](#), Topo Soft)

BITLOGIC

Windows, Nintendo Switch ([2019](#), OXiAB Game Studio)

DRACONUS

Commodore 64, ZX Spectrum ([1988](#), Zeppelin Games)

SHAMUS

Vic-20 ([1982](#), Human Engineered Software)
Commodore 64, Apple II ([1983](#), Synapse Software)

TRS-80 CoCo ([1983](#), Tandy Corporation)

PC-6001 ([1983](#), NEC Home Electronics (USA))

Ti-99/4A ([1983](#), Atarisoft)

PC Booter ([1984](#), IBM)

Game Boy Color ([1999](#), Telegames)

SHADOW OF THE BEAST II

Amiga ([1990](#), Psygnosis)

Genesis ([1992](#), Psygnosis)

FM Towns ([1993](#), Victor Entertainment)

SEGA CD ([1994](#), Pysgnosis)

SNK VS. CAPCOM

Arcade, Dreamcast ([2000](#), Capcom)

STAR WARS: DARK FORCES

DOS ([1995](#), Softgold)

Macintosh ([1995](#), Disney Interactive Studios)

Playstation ([1996](#), Bullet-Proof Software)

PSP, Playstation 3 ([2010](#), Sony Computer Entertainment America)

Linux ([2015](#), Disney Interactive Studios)

BUGGY BOY

Arcade ([1985](#), Tatsumi Electronics)

Commodore 64, Amstrad CPC ([1987](#), Elite Systems)

Amiga, Atari ST, ZX Spectrum ([1988](#), Elite Systems)

J2ME ([2004](#), Elite Systems)

DOUBLE DRAGON

Arcade ([1987](#), Taito America)

Amiga, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC ([1988](#), Melbourne House)

Master System ([1988](#), SEGA)

NES ([1988](#), Nintendo of America)

DOS ([1988](#), Tradewest)

Atari 2600 ([1988](#), Activision)

Atari ST ([1989](#), Melbourne House)

Atari 7800 ([1989](#), Activision)

MSX ([1990](#), Zemina)

Game Boy ([1990](#), Tradewest)

Genesis ([1993](#), Accolade)

Lynx ([1993](#), Telegames)

Game Boy Advance ([2003](#), Atlus)

Xbox 360 ([2007](#), Empire Interactive Entertainment)

Wii ([2008](#), 505 Games)

Nintendo 3DS ([2011](#), Nintendo of America)

Wii U ([2013](#), Arc System Works)

Playstation 4 ([2014](#), HAMSTER Corporation)

Nintendo Switch ([2018](#), Arc System Works)

Xbox One ([2020](#), Arc System Works)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)

Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

